



0203 Part No. X09-42043

Printed in Singapore.

JUST ADD  
MONSTERS

Microsoft  
game studios

XBOX

ONLY ON  
XBOX



골든 마블러스 프로덕션 제작

샤오 텡 필름

출연진...



Kung Fu  
CHAOS  
공포 카오스

GM Golden Marvelous Productions

KUNG FU CHAOS  
FACE FULL OF FISTS

# 안전을 위한 주의 사항

# 목차

## 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이 미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다.

발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러 한 "광과민성 간질 발작"을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다 절 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오.

어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이 러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인 하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전 에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

## 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상을 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 "새겨지는(burn in)" 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미 지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중 지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

2	시나리오	16	기본 공격 콤보
4	MASTER SHO-YU(마스터 쇼-유)	18	방어 기술
5	NINJA FU HIYA(닌자 푸 히야)	20	조종하기
6	MONKEY(손오공)	22	NINJA CHALLENGE(닌자 챌린지)
7	LUCY CANNON(루시 캐논)	23	적을 알아!
8	XUI TAN SOUR(쉬탄 사우어)	24	BATTLE GAME(배틀 게임)
9	CHOP & STYX(츠폭 & 스틱스)	25	5가지 게임 방식
10	CANDI ROLL(캔디 롤)	26	그 밖의 공격 콤보
11	CAPTAIN WON TON(캡틴 원톤)	27	제작진
12	MAIN MENU(주 메뉴)	28	보충
14	컨트롤러	29	고객 지원





# 시나리오

To: 골든 마블러스 프로덕션

From: 샤오 텅

Re: 돌아온 쿵푸 카오스!

\*\*\*\*\*

자네를 위해 화끈한 영화를 한 편 준비해 두었네. 로맨스와 액션이 있고 닌자도 등장한다네! 할리우드의 3류 영화들과는 비교도 안 되지. 즐거리는 이렇다네.

주인공은 술집에서 미팅 상대를 기다리다가 닌자 일당의 습격을 받게 되지. 주인공은 그놈들을 날렵한 솜씨로 물리치지만 그 와중에 술집은 난장판이 되고 말지. 술집을 난장판으로 만든 덕분에 주인공은 경찰을 피해 다녀야만 하는 신세가 된다네.

주인공은 액땀한 셈 치자고 생각했지만 그건 오산임이 밝혀지네. 사실 그날 미팅 상대는 닌자 일당이 돈을 요구하며 납치한 아름다운 공주였던 것이지. 비록 무일푼에다가 건달이지만 우리의 주인공은 용감하게도 공주를 구하러 닌자의 숲으로 쳐들어간다네. 닌자 두목과 처절한 혈투를 벌인 끝에 닌자 요새에서 공주를 구출하는 데 성공하지! 하지만 주인공은 그때서야 공주가 아주 못생겼다는 걸 알게 된다네. 하지만 빈털터리 주인공에게 손해만 본 싸움은 아니었다네. 공주가 황금으로 가득 찬 무덤 애길 들려준 거야. 주인공은 그 금을 "차지하러" 무시무시한 무덤으로 여행을 떠나게 된다네. 벌금을 물고 경찰의 손아귀에서 벗어나겠다는 생각으로 말이야.

Page 2

무덤 속에서 주인공은 돈 냄새를 맡고 쫓아온 닌자 일당과 격투를 벌이게 된다네. 용감무쌍하게 싸워 닌자 일당과 무덤의 수호신을 물리치고 금을 차지하게 되지. 하지만 주인공은 경찰에 벌금을 내기는커녕 큰 배에 몸을 싣고 평온한 안식과 부유한 생활을 찾아 서부로 떠나게 된다네. 그런데 어처구니 없게도 주인공이 탄 배는 닌자 일당에게 납치되고 닌자 일당은 주인공에게 가진 돈을 모두 내 놓으라고 협박하지. 이 얼마나 황당한가.

아뿔사! 배를 조종할 줄 모르는 닌자 일당은 빙산을 들이받고 만다네. 주인공은 마지막 남은 구명보트를 타려고 닌자 일당과 실랑이를 벌이지만 보트에는 이미 어떤 여자와 아이가 타고 있는 거야. 하지만 잠깐! 자세히 보니 여장을 한 닌자가 아닌가. 주인공은 비겁하게 여장을 한 닌자 놈을 흠뻑 두들겨 패서 쫓아내고 근처 무인도로 노를 저어가지.

섬에 갇혀 여러 날을 지낸 주인공은 섬을 탈출하려고 뗏목을 만든다네. 그때 갑자기 뗏목도 만들 줄 모르는 무식한 닌자 일당이 뗏목을 빼앗으려고 들이닥치지. 주인공은 닌자 일당을 무찌르고 거대한 공룡(모두들 영화에 공룡이 등장하길 바라지 않나?)을 쥘쥘하게 피한 후 사악한 원숭이를 물리치고 나서 큰 도시를 향해 떠나게 된다네. 큰 도시에 도착하니 닌자 일당에게는 무수히 많은 패거리들이 있다는 걸 알게 되지. 그 놈들은 주인공을 쫓아다니며 UFO(공상 과학 영화 좋아하는 팬들도 많을 거야. 그렇지?)까지 동원해서 공격을 하는 거야. 결국 주인공은 영화사에 길이 남을 최후의 결전을 승리로 이끌고 세상을 구한다네.

뛰어난 개성과 영화 감독, 샤오 텡 작품

지혜의 길을 따르라...  
아니면 그가 당신을 날려 버릴 것이다!

출연

마스터  
쇼-유

Master Sho-Yu

지혜의 주먹

“진정한 마스터의 모습!” - 샤오 텡

샤오 텡 프로덕션

그가 소리없이 가스를 내놓는다!

출연

닌자  
푸 히야

Ninja Fu Hiya

조용하지만 지독하게

“다른 모든 배우들을 잠재워 버릴 배우!” - 샤오 텡



샤오 텅의 야심작!

손오공

Monkey

직접 출연

천 년도 넘게 기다렸다.  
이번엔 확실히  
끝내 주마!

손오공의  
날아라 여의봉

“이 시대의 가장 위대한 배우 손오공!” - 샤오 텅

루시 캐논

샤오 텅 공동 제작

Lucy Cannon

악녀로 대변신



그녀는 살인 병기

돌아온 핵폭탄!  
한바탕 난리가 시작된다.

“루시는 좋은 배우다. 그녀는 날 항상 긴장하게 한다.” - 샤오 텅

샤오 텡 감독이 드리는 감동...

아카데미를 겨냥한 대작!



출연  
**쉬탄 사우어**  
Xui Tan Sour

**영똥한 복수의  
달콤 쌉싸름한 맛**

그들이 그녀의 가족을 죽였다. 그런데 그녀는 당신에게 복수하러 한다!

“제발 해치지 말아요. 당신의 열성 팬이요!” - 샤오 텡

샤오 텡  
프로덕션 제작

**츰** Chop



**& 스틱스** Styx

**사무라이와 아들**

세대의 장벽을 넘어 흐르는  
죽음과 본단의 서사시.

“신뢰가 사라진 이 시대 가족의 자화상” - 샤오 텡







샤오 퐁의

**그래도 스케이트는 굴러간다**

여러분이 지칠때까지 그녀의 스케이트 타기는 계속됩니다.

“무슨 영화인지는 잘 모르겠지만, 일단 캔디가 출연하고... 캔디, 캔디, 아...사랑스런 캔디!” - 샤오 퐁

샤오 퐁  
프로덕션 제작

출연

**캡틴 원톤**

Captain Won Ton



**위대한 레슬러**

국경 남쪽에서 시작된 대혼란!

“무법이 판치는 세상. 이제 캡틴에게 맡겨라! 한순간도 눈을 땔 수 없는 영화!” - 샤오 퐁

# 주 메뉴

## Ninja Challenge (닌자 챌린지)

스릴 넘치는 액션 영화에 출연할 배우를 한 명 선택하여 악한 닌자 일당과 격투를 벌입니다. 각 레벨에서 별 5개 중 3개 이상을 획득해야만 새로운 장면, 새로운 배우 및 잠겨 있는 게임 모드를 풀 수 있습니다. 별을 많이 모아 아 잠겨 있는 다음 게임을 진행할 수 있습니다.

## Battle Game (배틀 게임)

원하는 캐릭터와 영화 장면을 선택한 후 다른 캐릭터들과 쿵푸 대결을 펼칩니다. 여러 다양한 옵션을 사용하여 Team Play(팀 대전)를 하거나 Free-For-All(개인 대전)을 할 수 있습니다. 한 대의 Xbox로 4명까지 대전이 가능합니다.

## Championship (챔피언십)

천구나 컴퓨터를 상대로 12라운드의 대전을 벌입니다. 짧은 시간에 실력을 겨루기에 알맞은 게임입니다. 각 대전 결과는 점수로 평가되고 최후에 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 진정한 쿵푸 챔피언입니다! 한 대의 Xbox로 4명까지 팀 또는 개인 대전이 가능합니다. Ninja Challenge(닌자 챌린지)를 우수하게 마쳐야 잠겨 있는 Championship(챔피언십) 모드 게임을 할 수 있습니다.

## Miniseries (미니 시리즈)

Ninja Challenge(닌자 챌린지)에서 최소한 한 번 이상 5개의 별을 얻어야 Miniseries(미니 시리즈)를 진행할 수 있습니다. 마음의 준비를 단단히 한 후에 캐릭터를 선택하세요. 각 캐릭터마다 세 가지의 독특하고 험난한 도전을 받게 됩니다.

## Freestyle (프리스타일)

게임 방식의 제한 없이 마음껏 대전을 즐길 수 있습니다. 한 대의 Xbox로 4명까지 대전이 가능합니다. 쿵푸를 수련하기에 알맞은 장소입니다.

## Rehearsal (리허설)

집중 교육을 통해서 여러분의 쿵푸 실력을 향상시킬 기본 기술과 고급 콤보를 배울 수 있습니다.

## Special Features (스페셜 피쳐)

Miniseries(미니 시리즈)를 끝마치면 볼 수 있는 CAST BIOS(캐릭터 프로필)와 Ninja Challenge(닌자 챌린지)를 끝마치면 볼 수 있는 ISLAND SCENES(뒷 이야기들)를 확인할 수 있습니다. Kung Fu Chaos™의 TRAILER(예고편 동영상)와 CREDITS(제작진), 앞으로 나올 게임 소개, 대전 기록, FINAL CUTS(엔딩 장면) 등을 볼 수 있습니다.

그동안 치른 대전을 사오 텅의 해설과 함께 감상할 수 있습니다. 대전이 끝난 직후 바로 볼 수도 있고 저장해 두었다가 나중에 볼 수도 있습니다. 한 번 저장하면 Special Features(스페셜 피쳐)모드에서 언제든지 다시 볼 수 있으며 삭제도 가능합니다.

## Game Options (게임 옵션)

사운드, 컨트롤러 및 게임 옵션을 조정합니다. 잠겨 있는 게임 옵션 항목을 활성화 하려면 Ninja Challenge(닌자 챌린지)의 'ENTER THE DINO(공룡의 습격)' 장면에서 4개 이상의 별을 얻어야 합니다.





**헤비 어택** 상대를 쓰러뜨리는 헤비 어택은 굉장히 강력하지만 실행 시간이 많이 걸리기 때문에 반격에 취약합니다. **X+A**를 누르면 캐릭터가 붉은색으로 빛나며 헤비 어택을 실행합니다.

**넘어뜨리기 / 잡기 / 던지기** **B**를 누르면 상대방을 넘어뜨립니다. **B**를 한 번 더 누르면 상대방을 잡고, 또 한 번 누르면 상대방을 던져 버립니다. 돌건도 똑같은 방법으로 잡고 던질 수 있습니다.

**점프 킥** **A**를 눌러 점프하고 공중에서 **X**를 누르면 점프킥을 실행합니다.

**스핀 어택** 적에게 둘러싸여 있을 때 빠져나가고 싶다면 스핀 어택이 큰 도움이 될 것입니다. 실행하려면 **Y+B**를 누릅니다.

**러닝 어택** 한 곳에 모여 있는 적들에게 달려가면서 **Y+B**를 누르면 한 번에 모두를 쓰러뜨릴 수 있습니다. 하지만 상대가 쉽게 방어할 수 있으므로 혼자 있는 상대를 공격할 때에는 주의하세요.



# 기본 공격 콤보

이러한 기본 공격 콤보들은 Kung Fu Chaos를 즐기는 데 필수적인 것입니다. 확실히 익히세요!

## 폭렬 콤보



X, X, X+A

폭렬 콤보를 실행하면 캐릭터가 붉은색으로 반짝일 것입니다.

폭렬 콤보는 강력하며 방어가 불가능한 공격이지만 실행하는 데 시간이 많이 걸립니다.

- 항상 방어만 하는 적을 공격할 때 유용합니다.
- 무리지어 있는 적을 공격할 때 유용합니다.
- 팔 길이가 닿지 않는 곳에 있는 적을 공격할 때 유용합니다.

## 속사 콤보



X, X, X

속사 콤보는 단순하고 효과적인 공격이지만 상대방의 회복 속도가 빠릅니다.

- 콤보 사용 중 연속으로 상대방을 공격할 때 유용합니다.
- 위험 부담 없이 훌륭한 성과를 낼 수 있는 가장 간단한 콤보입니다.
- 방어하는 적에게 쉽게 반격당할 수 있습니다.

## 넘어뜨리기 콤보



X, X, B

넘어뜨리기 콤보는 방어가 불가능한 공격으로 직접 넘어뜨리는 것보다 효과적입니다. 이 콤보를 사용하면 캐릭터가 밝은 붉은색으로 반짝입니다.

- 쓰러진 적을 차거나 던져서 공격하기 위한 시간을 벌기 위해 유용합니다.
- 항상 방어만 하는 적을 공격할 때 유용합니다.

## 연타 콤보



X, X, Y

연타 콤보는 신속하고 강력한 공격이지만 공격을 받은 상대방이 상대적으로 빠르게 회복합니다.

- 콤보를 끝내기 전에 반격해 오는 상대를 공격할 때 유용합니다.

이러한 콤보들은 상대가 방어할 수 있으며 상대의 반격에 완전히 노출될 수 있습니다. 하지만 여러분의 캐릭터도 이와 똑같은 반격을 할 수 있습니다.



# 방어 기술



오른쪽 트리거

## 방어

상대방의 공격을 방어하려면 오른쪽 트리거를 당깁니다. 대부분의 공격은 방어할 수 있지만 상대방이 필살기를 사용할 경우에는 효과적이지 못합니다.

- 상대방이 공격을 하지 않고 방어만 일관한다면 방어가 불가능한 공격이나 콤보로 공격해야 합니다.
- 수동으로 방어하는 것이 귀찮다면 Game Options (게임 옵션)에서 자동 방어로 설정할 수 있습니다.



2단 공격 방어 후 공격 콤보

## 반격 기술 1

반격 기술 1은 상대방이 방어 불가능한 공격 콤보를 실행할 때 사용합니다. 상대방이 공격할 때 몸이 붉은색으로 반짝이면 효과적으로 사용할 수 있는 반격 기술입니다.

- 타이밍이 굉장히 중요합니다. 콤보 공격이 끝나기 전에 재빠르게 반격을 하세요.
- 방어 불가능한 폭렬 콤보와 넘어뜨리기 콤보에 효과적입니다.
- 속사 콤보와 연타 콤보에는 효과가 없습니다.



3단 공격 방어 후 공격 콤보

## 반격 기술 2

적이 방어 불가능한 공격 콤보를 사용하지 않을 때 사용합니다. 세 번의 공격을 방어한 후, 적이 회복하기 전에 공격 콤보를 시작합니다.

- 속사 콤보와 연타 콤보에 효과적입니다.
- 방어가 불가능한 폭렬 콤보와 넘어뜨리기 콤보 공격에는 효과가 없습니다.



2단 공격 방어 후 Y

## 반격 기술 3

반격 기술 3은 반격 기술 중 가장 좋은 기술입니다. 기본 공격 콤보 4개 중 3개에 반격할 수 있습니다. 상대방이 어떤 기술을 펼칠지 알 수 없거나 여러 명의 적이 공격해 와서 빠른 반격 기술이 필요할 때 사용합니다.

- 속사 콤보, 방어 불가능한 폭렬 콤보와 넘어뜨리기 콤보에 효과적입니다.
- 연타 콤보 공격에는 효과가 없습니다.

# @ 조롱하기

상대를 조롱하려면 상대가 쓰러져있는 동안 왼쪽 트리거를 당깁니다. 콤보 공격을 하고 있을 경우에는 공격이 끝나자마자 왼쪽 트리거를 당겨야 합니다.

- 상대방을 조롱하고 있을 때는 공격당하기 위하니 조심하세요.

## 첫 번째 조롱하기

캐릭터의 입에서 이상한 문자들이 튀어나와 쓰러져있는 상대방을 공격합니다. 공격을 받은 상대방은 한동안 일어서지 못하기 때문에 공격할 시간이 생깁니다.

- 머리 위에 반짝이는 별이 하나 생기면 첫 번째 조롱하기에 성공한 것입니다.

## 두 번째와 세 번째 조롱하기

캐릭터의 입에서 이상한 문자들이 튀어나와 쓰러져있는 상대방을 공격하면 두 번째와 세 번째 조롱하기에 성공한 것입니다.

- 머리 위에 반짝이는 별의 개수가 필살기를 실행하기 위해 필요한 횟의 상태를 나타냅니다.

별 3개가 머리 위에 반짝일 때 양쪽 트리거를 동시에 당기면 캐릭터가 필살기를 사용합니다.

조롱하기는 상대방을 더 오랫동안 쓰러져 있게 하며 상대를 세 번 조롱하면 필살기를 사용할 수 있습니다.

## 필살기

각 캐릭터는 저마다 특유한 필살기가 있습니다. 어떤 것은 자동으로 상대를 공격하는 데 반해 어떤 것은 공격할 상대방으로 방향을 움직여 주어야 하는 것도 있습니다.

- 이 공격을 사용하기 위해 상대를 쓰러뜨릴 필요는 없습니다. 머리 위에 반짝이는 별이 3개 나타나면 사용할 수 있습니다.

## 별 빼앗기

상대가 필살기를 사용하기 전에 상대를 조롱하면 상대방의 별을 한 개 빼앗아 올 수 있습니다.

## 조롱하기를 실패했을 경우

캐릭터 머리 위로 커다란 붉은색 X 표시가 나타나고 놀러대는 소리가 들리면 상대방을 제대로 조롱하지 못한 것입니다.



스타가 되고 싶다면... 별을 따세요!

# 적을 알자!

## Ninja Challenge (닌자 챌린지)

Ninja Challenge(닌자 챌린지)가 진행되는 동안 5개 중 3개 이상의 별을 모아야 잠겨 있는 다음 장면을 진행할 수 있습니다. 더 높은 점수를 받고 싶으세요? 그렇다면 더 열심히 여러 번 게임에 도전해 보세요.

별을 4개나 5개 모으면 잠겨 있는 새로운 캐릭터와 전체 게임 모드, 캐릭터 프로필 특별 장면 등을 볼 수 있습니다.

## 별을 주목하라!

화면 아래에 나타나는 별의 개수를 통해 여러분의 게임 진행 상황을 볼 수 있습니다. 한 명씩 처치할 때마다 별의 양이 조금씩 증가합니다.



별의 양은 닌자를 처치할 때마다 증가합니다. 별이 많아질수록 더 많은 잠겨 있는 항목들을 풀 수 있습니다.

## 두목 무찌르기!

어떤 장면에서는 일정 시간이 경과하면 적의 두목이 나타납니다. 두목이 나타나면 제한된 시간 안에 쓰러뜨려야만 다음 레벨로 진행할 수 있습니다. 별을 충분히 가지고 있어도 두목을 무찌르지 않으면 진행할 수 없습니다.

Ninja Challenge(닌자 챌린지)를 진행할수록 다양한 닌자를 상대하게 됩니다. 각각의 닌자는 나름대로의 장점과 단점을 가지고 있습니다. 닌자의 장단점을 파악한다면 승리는 여러분의 것입니다!



### 어둠의 닌자

쉽게 처치할 수 있습니다.



### 노란 주먹의 닌자

어디에서나 볼 수 있습니다. 처치하기도 쉽습니다.



### 붉은 옷의 닌자

매려 눕혀서 발로 차 버리세요!



### 쌍둥이 달 닌자

닌자가 달의 고리를 던지기 전에 쓰러뜨리세요!



### 회오리 닌자

빙빙 돌고 있는 닌자를 향해 물건을 던져서 공격하거나 닌자가 어지러워 회전을 멈출 때까지 기다린 후 공격하세요. 오래 어지러워하진 않으니 서두르세요!



### 장님 닌자

눈가리개를 하고 있어서 공격하기 좋습니다!



### 그레이트 화이트 닌자

가장 강력한 닌자입니다! 모든 수단과 방법을 동원하여 공격하세요!

라이벌과의 멋진 싸움으로 대결의 주인공이 돼 보세요!  
개인전 또는 팀 대전으로!

## Battle Game (배틀 게임)

### Free-For-All (개인 대전)

Free-For-All(개인 대전)에서는 각 플레이어마다 캐릭터를 선택합니다. 4명 이하의 인원이 게임을 할 경우에는 컴퓨터가 조종하는 캐릭터와 난이도를 선택한 후에 게임을 시작합니다. 혼자 게임을 할 경우 **A** 단추를 누르면 상대방이 자동으로 추가되고 난이도는 보통으로 설정됩니다.

### Teams (팀)

캐릭터를 선택한 후 4개의 색으로 구분되는 팀 중에서 하나를 선택하세요.



4개의 팀 중 하나를 선택하세요.

### Options (옵션)

격투를 벌일 영화 장면을 선택하고 Battle Game(배틀 게임) 옵션을 조정합니다. 전체 라운드 수나 조종하기, 게임 속도, 격투 규칙 등을 설정할 수 있습니다.

## 5가지 게임 방식

게임을 처음 시작하면 Lives(생명 뱃기) 게임 모드로 시작됩니다. Ninja Challenge(닌자 챌린지)를 우수하게 마쳐야 잠겨 있는 다른 게임 방식을 선택할 수 있습니다.

### Lives (생명 뱃기)

기본 설정입니다. 게임이 끝났을 때 생명이 가장 많이 남은 플레이어가 승리합니다. 캐릭터가 생명을 모두 잃고 죽으면 패배하게 됩니다.

### Kills (죽인 수)

다른 플레이어를 죽일 때마다 1점을 얻으며 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. Ninja Challenge(닌자 챌린지)의 “Legend of The Drunken Bastards(이느 주정뱅이의 전설)” 장면에서 4개의 별을 모아야 선택이 가능합니다.

### Mojo (모조)

첫 번째로 죽인 플레이어가 Mojo(모조)를 차지하게 됩니다. Mojo(모조)를 차지한 플레이어는 주위가 황금빛으로 반짝입니다. 가장 오랫동안 Mojo(모조)를 차지한 플레이어가 승리합니다. Ninja Challenge(닌자 챌린지)의 “The Good, The Bad, And The Ugly Princess(좋은 것과 나쁜 것, 그리고 뚱생긴 공주)” 장면에서 4개의 별을 모아야 선택이 가능합니다.

### Style (멋진 장면)

멋진 장면을 연출하는 플레이어가 점수를 얻습니다. 가장 많은 점수를 차지한 플레이어가 승리합니다. 같은 동작을 반복해서는 좋은 점수를 받을 수 없습니다. 멋진 장면을 만들어주세요! Ninja Challenge(닌자 챌린지)의 “Cicantic Crack(타이타닉)” 장면에서 4개의 별을 모아야 선택이 가능합니다.

### Wooden Man (목각 인형)

목각 인형을 가장 많이 파괴한 플레이어가 승리합니다. 일반 공격이나 공격 콤보를 이용해서 목각 인형을 파괴하세요. 목각 인형에게는 필살기를 사용할 수 없습니다. 플레이어가 죽은 경우 3초간 화면에 나타나지 않습니다. 필살기로 죽었다면 6초간 화면에 나타나지 않습니다. Ninja Challenge(닌자 챌린지)의 “Night of The Living Fog(안개 짙은 밤의 결투)” 장면에서 4개의 별을 모아야 선택이 가능합니다.



# 그 밖의 공격 콤보

# 제작진

더 많은 공격 방법을 알고 싶으신가요? 이 조합들을 연습해서 봉푸의 고수가 되어 보세요!

## 2연타 콤보

Y, B

Y, X

Y, X+A

Y, Y+B

X, Y

## 3연타 콤보

X, X, B

X, X, Y+B

X, Y, X

X, Y, B

X, Y, X+A

X, Y, Y+B

Y, X, B

Y, X, Y

Y, X, Y+B

Y, X, X+A

## 4연타 콤보

X, X, Y, B

X, X, Y, X

X, X, X, B

X, X, X, Y

X, X, Y, Y+B

X, X, Y, X+A

X, X, X, Y+B

X, X, X, X+A

## just add monsters

game concept TAMEEM ANTONIADES / MIKE BALL / NINA KRISTENSEN

design director TAMEEM ANTONIADES

producer NINA KRISTENSEN technical director MIKE BALL

assistant producer KINGI GILBERT

programmers DEAN ASHTON (SENIOR PROGRAMMER) / JOHN BUSTARD / WIL DRIVER / GILES

HAMMOND / BEN CAMPBELL / HARVEY COTTON / TAMEEM ANTONIADES / TIM CLOSS /

SIMON BROWN artists HUGUES GIBOIRE (LEAD ARTIST) / GUY MIDGLEY (LEAD ANIMATOR) / MATT

STONEHAM / RICHARD THOMAS / XAVIER MALARD / CHRIS ROE / MATT PREECE /

SIMON JAKUES / LAURA KIPPAX / JASON EVANS / ANDREW KERR / MARKUS DORNINGER /

ANDREAS BERTILSSON testing SAITONG MAN sound effects BOB & BARN /

ADAM FOTHERGILL (ARGONAUT) music BOB & BARN musicians JIANG LI (CHINA PEOPLE

PROMOTIONS) / ALEX REEVES / CHRIS TAYLOR / TIM SANDERFORD / NATHAN BRAY / DAVE WILLIAMSON

/ SAMMY MAYNE / MICHELLE TAYLOR / JANINA KOPINSKA / RACHEL THRELFALL / WANG SHU HONG /

SARAH PUI YU LEE writing ADAM MACKAY-SMITH / PETER TYSVER (VOLT)

voiceover producers SONYA ADLOFF / ADAM MACKAY-SMITH / STU MACKAY-SMITH

## microsoft game studios

project management SEONAI DH DAVENPORT

product planning CHRISTINE HILL / KEITH WINTRAUB

testing ROB LAMB (LEAD) / CORY ALEXANDER / JON BURNS / ADAM DARE / KEVIN FROST (VOLT) /

MARWAN JUBRAN / CHRIS LEE (VOLT) / MICHAEL MC MANUS (VOLT) / BILL METTERS /

COLLIN MOORE (VOLT) / CHRISTOPHER MOSCONI (VOLT) / PEDRO PEREZ (VOLT) / RON PROBST / MARK

SHOEMAKER / PAUL SKAVLAND / JEFF STEPHENS / PAUL STIBBE (VOLT) / KATIE STONE / HARRIS

THURMOND user testing JEROME HAGEN (LEAD) audio BARRY DOWSETT (WEIRD MUSIC)

(LEAD) user experience DANA FOS (LEAD) / JASON GROCE (LEAD) /

PETER TYSVER (VOLT) print design JEANNIE VOIRIN (LEAD) / DANA LUDWIG

content coordination LOUAN M. WILLIAMS localization JENNI GANT (LEAD) /

STEVE BELTON / CIAN BOLAND / STEVEN GARRAD / KAZUYUKI SHIBUYA / RITA THIEDE /

YUTAKA HASEGAWA / JOHN PAUL DONNELLY / NIAMH BUTLER / JI WOONG KIM /

WHI YOUNG YOON / MIN WOO LEE / YBMSISA.COM product support SCOTT HIRNLE

marketing BEN ARNDT / CHAD ELLMAN / BARBARA HAGEN / ANDREW JENKINS / SUK HYUN YI

studio leads DAVID NORRIS and MICHAEL SALADINO (DEVELOPMENT) / JD ALLEY and KEVIN BROWN

(ART) / THOMAS ZUCCOTTI (DESIGN) studio management BONNIE ROSS (STUDIO MANAGER) /

TIM ZNAMENACEK (GROUP PROGRAM MANAGER) / HUMBERTO CASTANEDA (TEST MANAGER)

# 보증

# 고객 지원

## 한국에서 구입한 Xbox 게임 소프트웨어("게임")를 위한 제한 보증서

### 보증

마이크로소프트 코퍼레이션("마이크로소프트")은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임이 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

### 6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

### 제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단이나 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 아래 기재된 귀하의 판매점이나 마이크로소프트로 연락 주시기 바랍니다.

- 대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

## Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090  
(월-금 9:00~16:00, 토/일요일과 공휴일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- 마이크로소프트가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 응례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 해당 저작권법을 준수하는 것은 사용자의 책임입니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전자적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 마이크로소프트로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다.

© & © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios 로고, Kung Fu Chaos, Kung Fu Chaos 로고, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

© 2003 Just add Monsters Ltd. All rights reserved.

Dolby Laboratories의 라이선스 제작